



PROSIDING



SEMINAR NASIONAL

16 FEBRUARI 2021

***"IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DI MASA
PANDEMI COVID 19: PELUANG DAN TANTANGAN"***

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2021**

Implementasi Model Pembelajaran *E-Learning Creativity* Pada Masa Pandemi

Ericha Tiara Hutamy*, Nur Mila, Fira Ayu Sasmita, M. Rasdul Alwi, Andi Naila
Quin Azisah Alisyahbana, Muhammad Hasan

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani
Makassar, Indonesia

* e-mail: erichatami@gmail.com

Abstrak: Pandemi covid 19 memberikan dampak yang besar bagi segala aktivitas saat ini. Sistem belajar mengajar yang berubah diganti dengan sistem pengajaran secara online, sehingga menuntut metode pembelajaran *e-learning* sebagai solusi proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk; (1) Menjabarkan model pembelajaran berbasis *e-learning creativity* di masa pandemi. (2) Menjabarkan bagaimana mengimplementasikan model pembelajaran *e-learning creativity* di masa pandemi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sumber data yang diperoleh dari berbagai akses baik dari data pengalaman langsung kegiatan *e-learning* selama hampir satu tahun ini, artikel jurnal, media masa dan media online resmi lainnya. Implementasi model pembelajaran *e-learning creativity* (ELC) terbagi menjadi 3 tahapan yaitu *listening learning team*, *discussion learning team* dan *quiz learning team*. *Listening learning team* adalah model pembelajaran yang beracuan bagaimana melatih mahasiswa untuk fokus terhadap fenomena sekitar dengan menyimak video yang berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan oleh dosen. *Discussion learning team* beracuan pada keaktifan belajar mahasiswa dalam melakukan diskusi secara berkelompok. Sedangkan *quiz learning team* beracu pada proses menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Implementasi model pembelajaran *e-learning creativity* (ELC) akan membuat pembelajaran menjadi menarik, seru, menantang dan menyenangkan. Disamping itu, transfer ilmu antara dosen dan mahasiswa bisa terlaksanakan dengan baik.

Kata kunci: Model pembelajaran, e-learning creativity, covid 19, pandemi.

PENDAHULUAN

Dampak dari Covid-19 secara masif menimbulkan banyak permasalahan baru, dianggap berbahaya bukan hanya karena menimbulkan kematian ataupun sebagai jenis penyakit menular namun juga Covid-19 ini menjadi bencana terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara, dampaknya terhadap kehidupan sosial, dampaknya terhadap pariwisata, dan juga dampaknya terhadap pendidikan. Salah satu cara untuk menghindari terjadinya penularan Covid-19 di beberapa instansi dan sekolah, maka dilakukan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku *social distancing* dan meminimalisir munculnya keramaian orang banyak sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19 di lingkungan kampus (Firman & Rahayu, 2020).

Pada bidang pendidikan, Covid-19 memberikan pengaruh besar. Terjadi banyak perubahan metode pembelajaran hingga bagaimana proses belajar mengajar yang berbeda dari sebelumnya. Dalam sistem belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka langsung antara guru dan siswa namun saat ini diganti dengan sistem pengajaran secara *online*. Artinya, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat

teknologi informasi. Dimana disebut dengan pembelajaran secara *online*, yang disebut juga dengan *e-learning* (Sara,Witi,& Mude, A. 2020).

Kemendikbud membuat kebijakan baru yaitu proses belajar dari rumah, sehingga paradigma sistem pembelajaran daring secara mandiri berbasis *e-learning* menjadi satu kebijakan bagi semua penyelenggara Pendidikan di Indonesia.menyatakan bahwa KBM dipindahkan di rumah secara *E-learning* dengan menggunakan berbagai alat teknologi, seperti smartphone, komputer dan notebook (Zaharah2020). Di masa pandemi yang terjadi saat ini pembelajaran *e-learning* menjadi upaya untuk tetap bisa mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam artian bukan hanya menguasai ilmu pengetahuan namun juga merasa nyaman dengan proses pembelajaran *e-learning* sehingga tercipta suasana belajar mengajar dengan kreativitas yang tinggi. Para tenaga pendidik harus inovatif menggunakan seni mengajar menggunakan media pembelajaran dengan pola interaksi kreativitas yang tinggi sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan meskipun tidak melakukan tatap muka secara langsung (Marno dan Idris, 2010).

Universitas Negeri Makassar salah satu kampus yang menerapkan metode *e-learning* di Indonesia terkhusus pada Program Studi Pendidikan Ekonomi menerapkan metode *E-Learning Creativity* atau yang disingkat ELC. Secara Umum dalam proses pembelajaran jarak jauh kendala yang sering dihadapi adalah kesulitannya tenaga pendidik mentransfer ilmunya dan para peserta didiknya kurang cekatan dalam memahami materi yang disampaikan disisi lain sering terjadi rasa bosan dan tidak nyaman selama proses KBM dari rumah. Sebuah inovasi dari pembelajaran *e-learning* merupakan rangkaian model pembelajaran baru dalam pendidikan dimana memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan (Nadziroh 2017).

Beradaptasi dengan inovasi terbaru ini tentu tidak mudah, ada banyak hal yang harus disesuaikan seperti pada saat belajar di dalam kelas secara tatap muka, interaksi yang tidak dilakukan secara langsung membuat peserta didik kerap kali merasa tidak nyaman dengan kondisi seperti ini, dan juga proses pembelajaran materi yang sulit dipahami jika tidak berada pada *atmosphere* kelas secara langsung. Kendala – kendala teknis seperti koneksi internet juga menjadi permasalahan utama pada pembelajaran ELC. Banyak hal secara teknis akan tereduksi dengan keterbatasan sistem ini. Namun demikian masyarakat dunia telah bersepakat untuk sementara menggunakan sistem pembelajaran daring berbasis *e-learning* sebagai solusi jalan keluar agar pendidikan tetap jalan (Retnaningsih2020). Namun demikian, Artikel ini bermaksud untuk; (1) mendeskripsikan sistem pembelajaran mandiri berbasis *e-learning* kepada para mahasiswa Pendidikan Ekonomi di masa Pandemi Covid-19. (2) Mengimplementasikan pembelajaran *learning* sebagai solusi pragmatis dengan langkah – langkah kreativitas yang dilakukan selama proses belajar mengajar. Banyak hal secara teknis akan tereduksi dengan keterbatasan sistem ini.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi. Sumber data yang diperoleh dari berbagai akses baik dari data pengalaman langsung kegiatan *e-learning* selama hampir satu tahun ini, arikel jurnal, media masa dan media online resmi satgas penanggulangan Covid-19 serta referensi lainnya yang dianalisis dan direfleksikan dalam proses refleksi data. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian Studi Pustaka. Studi pustaka adalah istilah lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka, dan tinjauan teoritis. Penelitian

dengan studi pustaka sebuah penelitian yang persiapannya sama dengan penelitian lainnya akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian

Metode penelitian ini disusun sebagai berikut: (1) jenis penelitian dan pendekatan metodologi, (2) waktu dan tempat penelitian, (3) sumber data, (4) teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan, (5) analisis data dan representasi (6) kriteria kepercayaan dan keaslian, dan (7) reflektivitas peneliti. Data yang terhimpun dari berbagai peristiwa, data partisipan, temuan lapangan, literasi, analisis dan representasi, kriteria kepercayaan dan keaslian, dan refleksi peneliti dengan beberapa perspektif.

Sumber data untuk penelitian ini dapat berupa sumber yang resmi akan tetapi dapat berupa laporan/kesimpulan seminar, catatan/rekaman diskusi ilmiah, tulisan-tulisan resmi terbitan pemerintah dan lembaga-lembaga lain, baik dalam bentuk buku/manual maupun digital seperti bentuk pringan optik, komputer atau data computer.

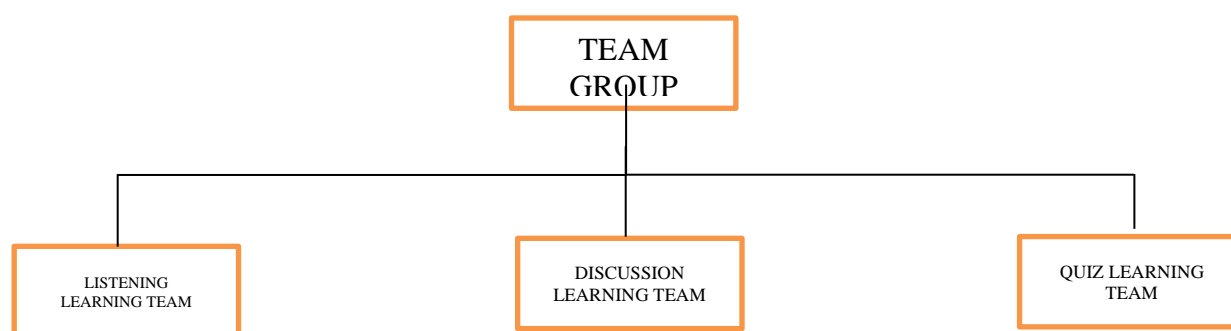
HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu teknik pembelajaran dalam ELC yaitu mengedepankan bagaimana proses belajar secara daring berbasis group, dengan melihat dari fenomena yang terjadi dengan begitu baik pengajar dan peserta didik bisa dengan mudah beradaptasi. Metode *E-learning Creativity* ini sangat menarik berfokus pada kondisi mencari solusi secara berkelompok atau secara *team*. Menanggapi perubahan yang cepat dan persaingan yang ketat, kreativitas merupakan faktor penting untuk mengembangkan dan menerapkan inovasi (Lee, D. S., Lee, K. C., & Seo, Y. W. 2015). Membuat suasana kelas daring dengan fokus kepada kreativitas tim menjadi acuan pada penelitian ini.

Umumnya mahasiswa merasa kurang aktif jika hanya dengan metode ceramah atau spesifik pemberian materi secara individu. Suasana yang ingin di tumbuhkan adalah bagaimana tidak ada perasaan minoritas selama kelas berlangsung dan yang menjadi acuan adalah fenomena terkadang mahasiswa kesulitan untuk menyakan materi kembali kepada pengajar dengan Teknik secara berkelompok satu sama lain akan menemukan satu tim yang merasa nyaman untuk berdiskusi. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Songkram, N. (2015) yang menjabarkan fenomena di dalam kelas daring dapat memacu pengembangan pembelajaran dengan *e-learning* di lingkungan virtual untuk pengembangan kreatif dan menstimulus *critical thinking* dalam berdiskusi.

Proses pelaksanaannya berbagai kesepakatan penggunaan fasilitas online dilakukan antara dosen dengan mahasiswa sebagai pembimbing proses pembelajaran daring. Fasilitas yang populer dalam pelaksanaan sistem pembelajaran daring mandiri diantaranya; *google classroom*, *google zoom cloud*, *admundo*, *WA group*, *email*, maupun dengan sistem portal akademik yang dirancang setiap institusi penyelenggara Pendidikan misalnya *Google Indonesia*, *Kelas Pintar*, *Microsoft*, *Quipper*, *Ruang pendidik*, *Sekolahmu*, dan *Zenius*. Kemendikbud sendiri memiliki portal belajar sendiri, yakni Rumah Belajar bahkan fasilitas audio visual melalui program belajar pada TVRI yang secara reguler meracik program belajar bersama jarak jauh (Irawan, 2020).

Adapun bagan dalam model pembelajaran ELC ini sebagai berikut :



Bagan 1. Model Pembelajaran *E-learning Creativity*

1. *Listening learning team*

Metode *Listening Learning Team* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *listening learning team* juga merupakan salah satu pembelajaran pengaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa mampu memaksimalkan kemampuan yang ada dalam dirinya, serta mampu bersaing berperan aktif, efektif dan cerdas dalam meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya (Sari, I. M. 2015)..

Pembelajaran dengan menggunakan metode *listening learning team* ini diawali dengan pengajar, guru atau dosen menampilkan *content* video pembelajaran yang berkaitan dengan suatu fenomena atau kejadian dengan materi pembelajaran yang akan dipaparkan. Dalam menunjang proses menampilkan video pembelajaran, dosen dapat menggunakan berbagai aplikasi mulai dari *Youtube*, fitur *share screen zoom*, *whatsapp group*, dan platform media *online* lainnya. Selanjutnya mahasiswa diharapkan mampu untuk menangkap, memahami, mengingat, mengamati dan mencerna maksud dari video yang di tampilkan dengan tujuan memperoleh informasi yang nantinya berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan di bawakan oleh dosen. Sebagai contoh, dalam pembelajaran ekonomi mikro dosen menampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi tersebut yaitu menampilkan video tentang kondisi perekonomian indonesia, resesi ekonomi serta inflasi dan deflasi.

2. *Discussion learning team*

Discussion learning team adalah merupakan langkah ke dua dalam menerapkan model pembelajaran *e-learning creativity*. *Discussion learning team* merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan belajar mahasiswa dalam melakukan diskusi secara berkelompok dalam proses belajar mengajar daring. Tujuan dari pembelajaran *discussion learning team* ini adalah untuk menggali dan memperdalam kemampuan mahasiswa dalam menguasai mata pelajaran.

Keunggulan dari model *group discussion* menurut Susanto, S. (2020) ini adalah:
a) Semua peserta didik bisa aktif dalam kegiatan belajar mengajar; b) Mengajarkan kepada peserta didik agar mau menghargai pendapat orang lain dan bekerjasama dengan teman yang lain; c) Dapat melatih dan mengembangkan sikap sosial dan demokratis bagi

siswa; d) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi bagi siswa; e) Mempertinggi partisipasi peserta didik baik secara individual dalam kelompok maupun dalam kelas; f) Mengembangkan pengetahuan mereka, karena bisa saling bertukar pendapat antar siswa baik dalam kelompoknya maupun dengan kelompok yang lain.

Selain itu, *discussion learning team* ini juga mengajarkan kepada mahasiswa tentang tanggung jawab yang mereka emban atas apa yang mereka pelajari. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Arends (2015: 439) yaitu ; “*the true learning is when students take responsibility for their own learning and not depend solely on a teacher*”.

Dalam penerapannya, setelah mahasiswa melalui model pembelajaran *listening learning team*, maka selanjutnya mahasiswa akan membentuk *discussion learning team* yang melibatkan 3-5 mahasiswa. Saat tim terbentuk, mahasiswa tersebut akan mencapai tujuan dari metode *discussion learning* ini. Mahasiswa akan membentuk pembahasan mereka masing masing terkait dengan materi pembelajaran yang mereka peroleh dari pembelajaran *listening learning* tadi. Metode *discussion learning team* ini mampu memotifasi mahasiswa agar berani mengungkapkan ide atau pendapatnya yang mereka peroleh dan didiskusikan bersama tim mereka. Ketika setiap mahasiswa berani mengungkapkan pendapatnya, pembelajaran yang terjadi di dalam kelas akan lebih bermakna (Saraswati, N. F., & Djazari, M. 2018). Di *discussion learning* ini mahasiswa akan mempresentasikan hasil diskusi mereka seperti presentasi pada umumnya. Adapun platform yang dapat digunakan dalam *discussion learning team* ini ialah *google classrom*, *zoom*, *google meet*, *whatsapp grub* dan sebagainya. Setelah mahasiswa memaparkan hasil presentasi mereka, setaip tim akan membuat pertanyaan yang akan di implementasikan pada metode berikutnya.

3. *Quiz learning team*

Quiz learning team merupakan teknik pembelajaran aktif yang terakhir dalam model pembelajaran *e-learning creativity*, yang mana dalam teknik ini setiap team yang telah terbentuk akan menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan dan menjawab *quiz*. *Quiz learning team* ini merupakan suatu proses menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam penerapan *quiz learning* ini, dosen harus menggunakan cara yang sistematis. *Kahoot* menjadi salah satu pilihan aplikasi yang dapat digunakan mahasiswa untuk membuat *quiz* dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat mahasiswa lain takut. Aplikasi *Kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Marissa Correia and Raquel Santos, 2017). Inovasi Platform *Kahoot* ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Kurnia Dewi, 2018).

Kahoot adalah suatu aplikasi game yang dapat diakses secara gratis dengan dua alamat website yang disediakan yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. Aplikasi *kahoot* ini dapat menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan

kolaborasi mahasiswa dengan tim, mahasiswa dengan mahasiswa lain dalam pembelajaran *e-learning creativity*.

Keunggulan dari aplikasi *kahoot* antara lain soal-soal yang disajikan di fitur *quiz online* memiliki alokasi waktu yang terbatas sehingga mahasiswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan aplikasi ini. Mahasiswa juga dapat memilih variasi dalam membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dengan menerapkan aplikasi pembelajaran game interaktif *kahoot* sebagai platform untuk penerapan *quiz learning team* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran secara daring.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *e-learning creativity* di masa pandemi adalah kombinasi dari 3 metode pembelajaran yaitu *listening learning team*, *discussion learning team*, dan *quiz e-learning team* untuk menghasilkan model pembelajaran yang kreatif di masa pandemi. Harapannya dengan metode *e-learning creativity* di masa pandemi ini dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Implementasi model pembelajaran *e-learning creativity* (ELC) akan membuat mahasiswa dan dosen menjadi termotivasi meskipun diadakan secara daring. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran tersebut mengkombinasikan 3 teknik pembelajaran yaitu *listening learning creativity*, *discussion learning team*, dan *quiz learning team*.
2. Terbukti dengan metode tim atau grup membuat suasana belajar siswa sangat menarik, seru, menantang dan menyenangkan. Disamping itu, transfer ilmu antara guru dan siswa bisa terlaksanakan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, KC. 2018. *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*. Diunduh dari [http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi%20Cahya%20Kurnia.pdf)
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19*. Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 2(2), 81-89.
- Lee, D. S., Lee, K. C., & Seo, Y. W. (2015). *An analysis of shared leadership, diversity, and team creativity in an e-learning environment*. Computers in Human Behavior, 42, 47-56.
- M. Correia and R. Santos, 2017. "Game-Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education". 2017 International Symposium on Komputer in Education (SIIE),
- Marno dan Idris. 2010. *Strategi & Metode Pembelajaran Menciptakan Ketrampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhardi, M., Gunawan, S. I., Irawan, Y., & Devis, Y. (2020). *Design Of Web Based LMS (Learning Management System) in SMAN 1 Kampar Kiri Hilir*. Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS), 1(2), 70-76.
- Nadziroh, F. (2017). *The Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning*. Journal of Computer Science and Visual Communication Design, 2(1), 1-14.

- Retnaningsih, R. (2020). *E-Learning system sebuah solusi pragmatis program vokasional semasa pandemi COVID-19*. Jurnal Taman Vokasi, 8(1), 28-34.
- Sara, K., Witi, F., & Mude, A. (2020). *Implementasi E-Learning Berbasis Moodle di Masa Pandemi Covid 19*. Alignment: Journal of Administration and Educational Management, 3(2), 181-189.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/alignment.v3i2.1813>
- Saraswati, N. F., & Djazari, M. (2018). *Implementasi Metode Pembelajaran Small Group Discussion Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi Smk Muhammadiyah Kretek Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(2), 15-23.
- Sari, I. M. (2015). *23 PENGGUNAAN MODEL LISTENING TEAM SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERTANYA PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS X SMK YP 17-2 MADIUN*. Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2(1).
- Songkram, N. (2015). *E-learning system in virtual learning environment to develop creative thinking for learners in higher education*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 174, 674-679.
- Susanto, S. (2020). *Efektifitas Small Group Discussion Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Modern, 6(1), 55-60.
- Zaharah, Z., Kirilova, G. I., & Windarti, A. (2020). *Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia*. SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i, 7(3), 269-282. 10.15408/sjsbs.v7i3.15104